SIMULMAN®

7



IL GRANDE FREDDO

SIMULPOSTA

SIMULMAN ®

Beati voi che interagite per diletto. Non che io simuli per costrizione: solo che quando sono di fronte ad un'avventura come questa di Simulman che avete comprato, sul serio vorrei non sapere nulla per gustarmi l'azione. Che poi in un'avventura come questa siete voi a provocare. Vabbé, mio malgrado mi accontento. Insomma in questa storia simulata ho deciso di raccontare il passato di Simul. Qualcosa avrete anche intuito, e qualcosa di non lietissimo. Comunque la scelta di diventare un agente virtuale non e' stata certo a caso. Diciamo che la città aveva capito che la minaccia delle Doors ormai era reale. E che le simulazioni potevano diventare più inquietanti e dannose della realtà reale. E così l'amore e l'odio, il bene e il male non sono certo più irreali e meno emozionanti solo perché sono virtuali. Cosi' qui scoprirete, interagendo con entusiasmo e passione spero, tante cose sulla vita passata di Simulman e capiremo insieme perché sia così determinato a debellare SS-DOS e le sue creature simuloidi.

Vs. Francesco Carlà

Passiamo ora alla consueta carrellata delle uscite di questi giorni della grande produzione Simulmondo.Sono in edicola il numero 8 del mito interattivo Tex, intitolato "Dramma al circo" e il numero 13 dell'indagatore interattivo Dylan Dog "I killer venuti dal buio". Esce in questi giorni il numero 12 del giallo interattivo Diabolik, con un'avventura intitolata "Terrore a teatro". Intanto é in edicola già da qualche settimana il numero PC Superspeciale di Tex intitolato "Piombo caldo". A 49.900 Lire trovate quattro dischi PC in una splendida confezione da far contenti tutti gli affezionati di questo mitico eroe interattivo. L'evento del mese é l'uscita di un altro numero Superspeciale, questa volta dedicato all'eroe interattivo e dei fumetti di maggior successo degli ultimi anni: Dylan Dog. In questa avventura intitolata "Attraverso lo specchio", trovate ben cinque dischi per interagire: due PC da 1,4 Mb e tre Amiga. Trovate anche una splendida confezione da collezione e le istruzioni del gioco. Il prezzo é lo stesso del Tex "Piombo Caldo". In ultimo parliamo del numero 5 della Simulmondo Classic: questo mese trovate 3D World Boxing per PC e Amiga a 39.900 Lire: due dischi PC e un disco Amiga, in una confezione "lusso". Non dimenticate le uscite "Ristampe" della Simulmondo con i numeri due degli eroi interattivi Tex, Dylan Dog, Simulman e Diabolik, e la ristampa del numero due della Simulmondo Classic: 1000 Miglia.

Una produzione SIMULMONDO di:
Ivan Venturi (Direzione), Riccardo Cangini, Gianluca Gaiba, Fabio Belletti, Lorenzo Grandi, Andrea Bradamanti, Federico Croci, Michele Pinardi, Mirko Venturi, Andrea Bonini.

Francesco Carlà
PRESENTA
SIMULMAN
L'AGENTE DELLA REALTÀ VIRTUALE
IL GRANDE FREDDO
Pubblicazione Mensile n°7

un prodotto interattivo di:

SIMULMONDO srl
Reg. Trib. Bologna n° 6106 del 1-6-1992
Sped. in Abb. Postale Gruppo III/70
Simulmondo srl V.le B. Pichat 28/A (BO) - Dir. responsabile: Francesco Carlà - Impianti RC Fotocomp. (BO) - Distribuzione: Messaggerie Periodici



ASSOCIATO USPI
Unione Stampa Periodica Italiana

SIMULMAN

LINEA CALDA

CONSIGLI E AIUTI SULL'AVVENTURA

Potete chiamare allo 051/252954, dalle 16 alle 18, dal lunedì al venerdì per qualsiasi aiuto tecnico sul gioco che avete acquistato. Vi risponderà un tester che metterà a vostra disposizione la sua esperienza di gioco. Il tecnico controllerà che sia arrivata la vostra registrazione gratuita; se sì, potrete chiedere qualunque consiglio e aiuto sul gioco.

PROBLEMI TECNICI E DISCHI DIFETTOSI Chiamate agli orari della linea calda specificando subito che chiamate per problemi tecnici e NON per consigli sul gioco (questi ultimi li potrete chiedere solo dopo due settimane dalla spedizione della cartolina). Se il tecnico non riesce a risolvere il vostro problema per telefono, vi chiederà di inviare il disco per posta (insieme a 2.000 Lire in francobolli per contributo spese). Inviate solo il disco difettoso senza il resto della confezione, specificando chiaramente il difetto e il vostro indirizzo completo. Allegate, se ancora non lo avete fatto, la cartolina di garanzia per la registrazione gratuita. I dischi pervenuti senza rispettare le procedure descritte, non verranno presi in considerazione.

IMPORTANTE PER CHI POSSIEDE UN COMPUTER PC

I nostri dischetti sono rigorosamente controllati riguardo la presenza di VIRUS. Per evitare il contagio del dischetto da un computer infetto, proteggete il disco prima di inserirlo nel drive del computer. Per proteggere il disco bisogna aprire la finestrella in alto a destra: bisogna cioè poterci vedere attraverso.

VERSIONE PC

PER FARE PARTIRE IL GIOCO

La versione PC é giocabile solamente su Hard Disk e necessita di circa 4 Mb liberi dello stesso. Funziona con MS-DOS dalla versione 3.3 e DR-DOS 6.0 in poi, e necessita di macchine con almeno 640k di memoria base.

L'avventura é dotata di un programma di installazione guidata che consente di installare facilmente il gioco su Hard Disk.

SEGUITE PUNTO PER PUNTO LE SEGUENTI ISTRUZIONI:

1) Se avete già installato l'avventura su Hard Disk, saltate al punto (8); se non l'avete già installata leggete attentamente dal punto (2) in poi.
2) Inserire il dischetto e digitate **A:** (oppure **B:** se il drive da $3^{1/2}$ é riconosciuto come B:), e premete [ENTER] (oppure INVIO).
3) Scrivete **INSTALL** e premete [ENTER] (oppure INVIO).
4) Se compaiono delle bandierine colorate, selezionatene una per scegliere la lingua dell'avventura, altrimenti proseguite.
5) Scegliete l'opzione **INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO**.

6) Seguite passo per passo le operazioni che vi vengono suggerite dal video. Qualora la memoria dell'Hard Disk o della RAM fosse insufficiente, il programma vi avviserà a proposito.

7) Una volta completata la fase di installazione, saltate al punto (9).

8) Scrivete **C:** [ENTER] **CD ** [ENTER] **ACTION** [ENTER].

9) Scegliete l'opzione **GIOCA** per iniziare l'avventura corrente tra tutte quelle installate, oppure **DISINSTALLA** per eliminarla dall'Hard Disk. Se desiderate interagire con un'avventura precedentemente installata, scegliete prima l'opzione **CAMBIO GIOCO CORRENTE**, selezionate l'avventura desiderata (che diverrà quella corrente) e poi scegliete l'opzione **GIOCA**.

Qualora la memoria RAM libera fosse insufficiente, il programma vi consentirà di eseguire ugualmente il gioco, modificando temporaneamente la configurazione del PC.

ATTENZIONE: SIA DURANTE L'INSTALLAZIONE CHE DURANTE LA PARTENZA DEL GIOCO, DOVETE ESSERE NEL DOS E NON IN PROGRAMMI DI SHELL.

IL PROGRAMMA PUO' DARE DEI PROBLEMI SE VIENE FATTO GIRARE CONTEMPORANEAMENTE A UN GESTORE DI MEMORIA ESPANSA (COME L'EMM386 O IL QEMM).

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

Dopo aver selezionato l'opzione **GIOCA** compare un menù MANAGER, dal quale è possibile iniziare l'avventura dal principio oppure caricarne una precedentemente salvata. È inoltre presente un'opzione **CONFIGURA** che consente di abilitare o escludere le musiche, gli effetti sonori e i dispositivi di puntamento (mouse e joystick). Se ci dovessero essere dei problemi durante l'avventura, si consiglia di disabilitare le musiche. Premendo il tasto **ESC** in una qualunque fase dell'avventura, è possibile richiamare il menù MANAGER per salvare o ricominciare l'avventura dal principio ed eventualmente modificarne la configurazione; scegliendo l'opzione **RITORNO AL GIOCO** si potrà poi tornare nell'avventura. Nella fase arcade è possibile spostare il protagonista anche tramite il mouse (se è abilitato), semplicemente muovendo il puntatore nel punto desiderato e premendo il tasto sinistro, mentre con il tasto destro il protagonista può cambiare stanza quando il puntatore è su un passaggio (uscite, porte, passaggi laterali) o interagire quando il puntatore è su un interuttore (switch).

LEGGETE ATTENTAMENTE IL VIDEOMANUALE, CONTIENE INFORMAZIONI PIÙ DETTAGLIATE SUL FUNZIONAMENTO DELL'AVVENTURA. ALLA FINE DELLE ISTRUZIONI SONO INDICATI I TASTI PARTICOLARI.

VERSIONE AMIGA

PER FARE PARTIRE IL GIOCO

Il programma gira solo su macchine con almeno 1Mb di memoria. Il programma può presentare problemi in fase di LOAD/SAVE della partita su macchine con solo 512k di memoria CHIP.

ATTENZIONE: SE SI VERIFICANO PROBLEMI DURANTE IL CARICAMENTO, STACCARE GLI EVENTUALI DRIVES ESTERNI.

Per partire, inserire il dischetto e accendere il computer: il programma si avvia automaticamente. É possibile anche installare il programma su Hard Disk. Per installarlo, accendere il computer e non inserire il dischetto fino a quando non compare il Work-Bench. A questo punto cliccare sull'icona del disco. Nella finestra appena aperta dovrebbe comparire l'icona di un cassetto: dovrete spostare quest'ultima nella finestra della directory su cui volete installare il gioco. Da questo momento, per giocare, bisogna entrare nella directory selezionata e premere sul cassetto. Nel cassetto si trova l'icona del gioco, premere su quest'ultima.

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

All'inizio vi viene offerta la possibilità di partire subito con l'avventura o leggere il VIDEOMANUALE. Per effettuare la scelta, spostate, tramite mouse o joystick, il puntatore su una delle due scelte e premete il tasto di fuoco per il joystick o il tasto sinistro nel caso del mouse. Per sfogliare il VIDEOMANUALE si agisce su PAG. PRECEDENTE e PAG. SUCCESSIVA. Per far partire il gioco, premere su INIZIO GIOCO.

RIASSUNTO DEI TASTI PARTICOLARI DURANTE IL GIOCO ARCADE PC & AMIGA

SPAZIO	permette di selezionare l'eventuale arma a disposizione
P	mette il gioco in pausa
ENTER	mostra un testo di aiuto relativo alla situazione
U	mostra tutte le uscite e interazioni della stanza
I	richiama lo status e l'inventario del protagonista

Tasto abilitato solo nella versione PC

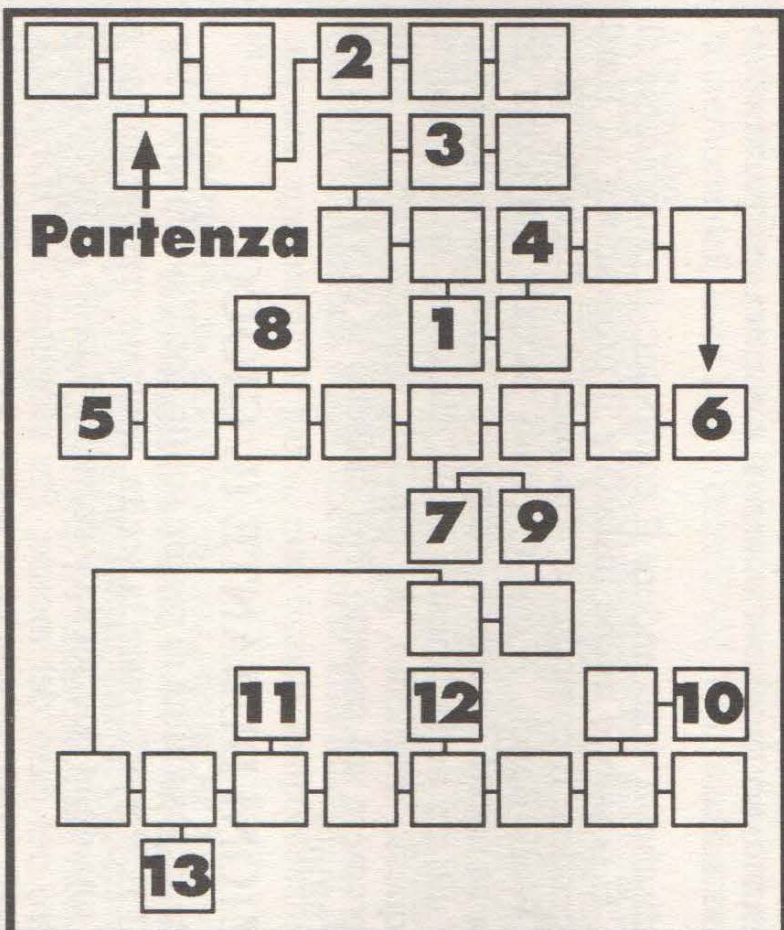
H	mostra un riassunto dei comandi (HELP)

Tasti funzione abilitati solo per la versione AMIGA

L	Carica una situazione di gioco salvata precedentemente
S	Salva una situazione di gioco

GIOCANDO SU DISCHETTO NELLA VERSIONE AMIGA, CON LA FINESTRELLA DI PROTEZIONE APERTA, IL SALVATAGGIO PUO DARE DEI PROBLEMI.

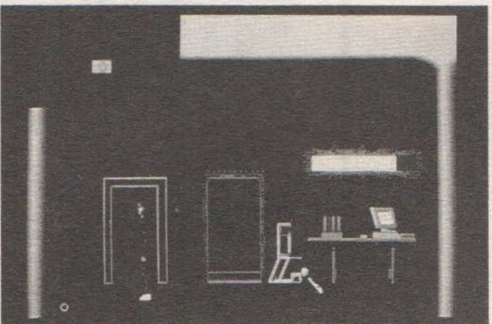
SOLUZIONE SIMULMAN 6

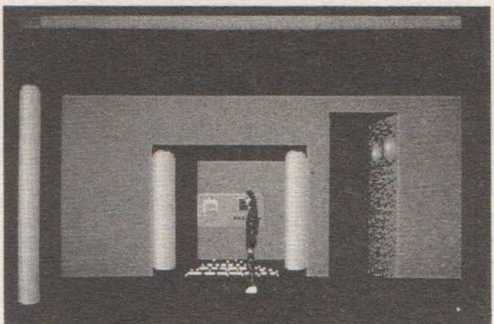


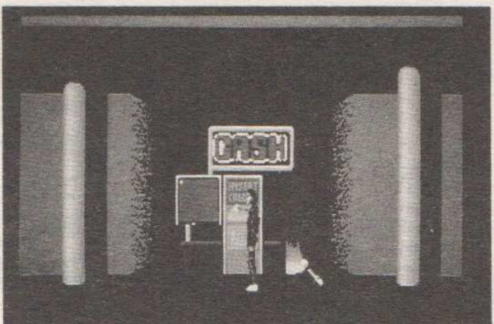
Sulla mappa dirigetevi all'icona del luna park, e interagite con il pagliaccio; ora con occhio fate azione sul manifesto; uscite e, dalla mappa, dirigetevi a casa di Simulman. Entrate e cliccate sul computer; scegliete la richiesta d'informazioni. Uscite e, dalla mappa, andate alla CVE: chiedete molte cose. Uscite di nuovo e, dalla mappa, ritornate a casa di Simulman. Qui si trova Cactus: chiedetegli informazioni su Dave. Rientrate in casa ed eccovi la visita di una splendida ragazza. Chiedetele qualcosa riguardo gli incidenti del luna park. Uscite e, sulla mappa, andate a casa di Shorty dove chiederete informazioni sugli incidenti. Dopo essere caduti in una botola, interagite con uno strano oggetto: azionare TWatch sul cubo e prendere l'arma. Uscite. Dalla mappa andate alla CVE e scoprite che Dave é morto. Ora andate a Sex Magic. Uscite e andate alla TV-TEL e chiedete notizie sui demolitori. Dalla mappa andate a casa di Brain, dove dovrete chiedere ancora informazioni sugli incidenti del luna park e notizie utili alle indagini. Ritornate da Sex Net, interagite sul cassetto e prendete il telecomando (diapo 12). Ritornate al luna park e interagite con la mano sul pagliaccio.

Ora siete nell'Arcade (diapo 1) (**uguale anche per la versione Amiga**). Raggiungere dalla partenza la stanza 1 e interagite con la leva (diapo 2) Andate alla 2 e interagite con il distributore di gettoni (diapo 3). Ora andate alla 5 e interagire con un videogame (diapo 4). Andate alla 4 (diapo 5) e alla 5, dove dovrete percorrere tutto il corridoio fino alla stanza 6 (diapo 6): dovrete interagire con una statua e prendere una chiave. Tornate indietro e andate fino alla 7 (diapo 7). Qui prendete un Compact Disk e interagite due volte con il computer. Andate alla 8 e prendete la chiave che trovate (diapo 8). Da questa stanza raggiungete la 10 per prendere il crocifisso (diapo 9). Tornate indietro, andare alla 12 a prendere l'ascia (diapo 10). Andate ora alla stanza 11, interagite con la bara di legno (diapo 11) e ritornate alla 12. Prendete il flacone e tornate alla 11 per interagire con la lapide. Ora non rimane che entrare nella porta che intanto é comparsa alla stanza 13.

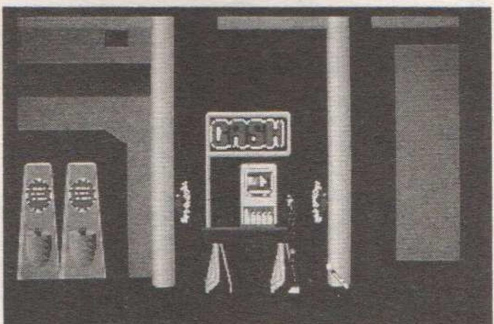
Vs. Tester di fiducia


DIAPO 1

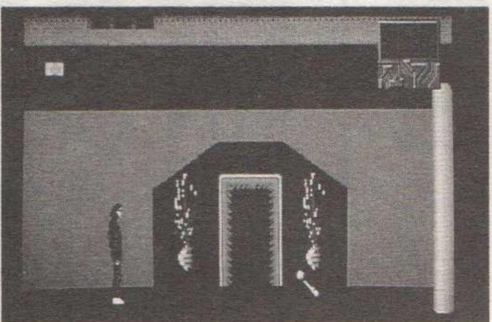

DIAPO 2

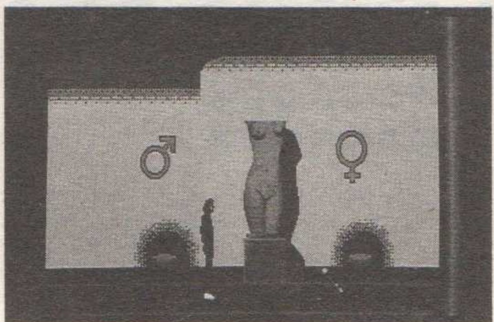


DIAPO 3



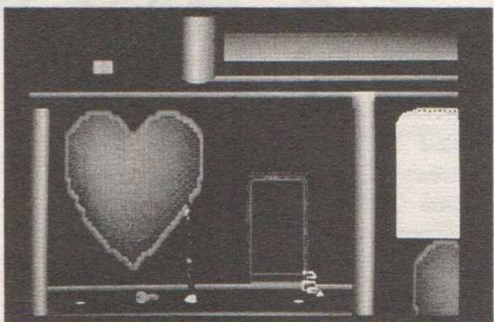
DIAPO 4


DIAPO 5


DIAPO 6



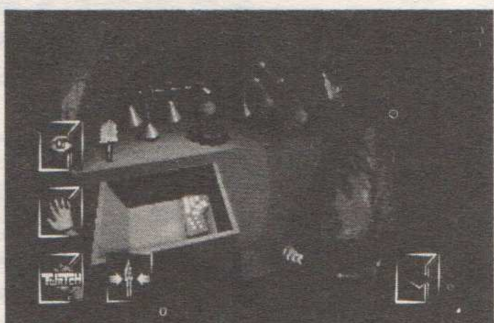
DIAPO 7


DIAPO 8


DIAPO 9


DIAPO 10


DIAPO 11


DIAPO 12

SIMULMAN

ARRETRATI SIMULMONDO EDICOLA

Gli arretrati della Simulmondo Adventures & Classic, possono essere richiesti tramite VAGLIA POSTALE ordinario (e non telegrafico) a:
SIMULMONDO srl - V.le B. Pichat 28/a - 40127 Bologna
(al costo di £ 20.000 per le Adventures e £ 42.000 per le Classic)

DYLAN DOG

L'INDAGATORE INTERATTIVO
N 1 - LA REGINA DELLE TENEBRE
N 2 - RITORNO AL CREPUSCOLO
N 3 - STORIA DI NESSUNO
N 4 - OMBRE
N 5 - LA MUMMIA
N 6 - MAELSTROM
N 7 - GENTE CHE SCOMPARE
N 8 - LA CLESSIDRA DI PIETRA
N 9 - IL MALE
N 10- I VAMPIRI
N 11- IL MARCHIO ROSSO
N 12- IL LUNGO ADDIO

DIABOLIK

IL GIALLO INTERATTIVO
N 1 - INAFFERRABILE CRIMINALE
N 2 - LA GEMMA DI SALOMONE
N 3 - LA FUGA
N 4 - TRAPPOLA D'ACCIAIO
N 5 - ORE PERICOLOSE
N 6 - LA NOTTE DELLA PAURA
N 7 - QUATTRO DIAMANTI UNICI
N 8 - UN PIANO PERFETTO
N 9 - A CARO PREZZO
N 10- ALL'ULTIMO SANGUE
N 11- INGANNO FATALE
N 12- TERRORE A TEATRO

TEX

IL MITO INTERATTIVO
N 1 - MEFISTO
N 2 - IL DRAGO ROSSO
N 3 - SPETTRI
N 4 - SAN FRANCISCO
N 5 - DIABOLICO INTRIGO
N 6 - LOTTA SUL MARE
N 7 - EL MORISCO
N 8 - DRAMMA AL CIRCO

SIMULMAN

IL SIMUL-EROE
N 1 - SIMULMAN
N 2 - NELLA MORSA DI SS-DOS
N 3 - NEL REGNO DI DOORS
N 4 - IL MONDO SIMULATO
N 5 - I RAPITORI DI SOGNI
N 6 - LUNA PARK

ClassiC

I GRANDI SUCCESSI
N 1 - DYLAN DOG-GLI UCCISORI
N 2 - 1000 MIGLIA
N 3 - CAMPIONI
N 4 - 3D WORLD TENNIS

Per ogni ordine di numeri arretrati con spesa uguale o superiore alle 70.000 Lire, è possibile richiedere SENZA ALCUNA SPESA AGGIUNTIVA l'invio tramite corriere espresso del pacco, con consegna nelle 24 ore. In questo caso indicare chiaramente, nell'apposito spazio del vaglia postale, "SPEDIZIONE VIA CORRIERE". In mancanza di indicazioni in tale senso, la spedizione avverrà come al solito tramite pacchetto postale.
RICORDATE SEMPRE DI INDICARE ANCHE IL VOSTRO NOME E COGNOME, IL VOSTRO INDIRIZZO COMPLETO, NONCHE' GLI ARRETRATI DESIDERATI.